

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK MANGA
BERGAYA KARAKTER MOE
TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA
BAGI PEMBACA REMAJA



PERANCANGAN

Oleh:
Matthew Adhitia Adhiswara
NIM. 1410117124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMIK MANGA
BERGAYA KARAKTER MOE
TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA
BAGI PEMBACA REMAJA



PERANCANGAN

Oleh:
Matthew Adhitia Adhiswara
NIM. 1410117124

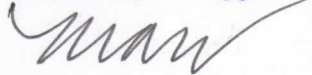
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2020

Proposal Tugas Akhir berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK MANGA BERGAYA KARAKTER MOE
TENTANG KEANEKARAGAMAN BAKPIA BAGI PEMBACA REMAJA**

Diajukan oleh Matthew Adhitia Adhiswara, NIM 1410117124. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada hari Rabu, 22 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,



Drs. H.M. Umar Hadi, MS.

NIP. 19580824 198503 1 001/NIDN. 0024085801

Pembimbing II/ Anggota,



Terra Bafraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN. 0012048103

Cognate/ Anggota,



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001/NIDN. 00030198507

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

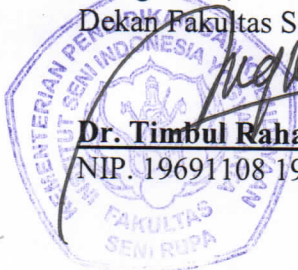
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta



Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



ABSTRAK

Bakpia Indonesia merupakan cemilan legendaris nomor satu di Jogjakarta. Hal itu berkat keberadaan daerah Pathuk di Jogjakarta yang menyebarkan Bakpia sejak tahun 1901 sampai sekarang. Seiring berkembangnya Bakpia di Jogjakarta, datang juga rivalitas dari kota lain untuk menyaingi sehingga muncul keanekaragaman seperti asal mula Bakpia, kota yang membesarkan, dan cemilan yang hampir mirip. Dimulai dari masuknya imigran dari Cina yang bernama Kwik Sun Kwok sampai Bakpia yang menjadi ikon penting bagi Jogjakarta di bidang kuliner. Hal tersebut merupakan historis yang perlu disebarkan sebagai bentuk pengetahuan umum bagi remaja sekarang untuk dapat menghargai masa lalu hingga bisa melahirkan hari-hari baru yang cerah dan indah.

Perancangan Komik Manga yang menggunakan gaya karakter Moe ini diciptakan sebagai media informasi tentang keanekaragaman Bakpia dengan dibalut drama persahabatan gadis-gadis SMA. Hal itu didukung oleh pengetahuan tentang perilaku gadis secara umum yang suka memasak. Moe merupakan gaya Manga yang menguatkan bentuk imut pada karakter sehingga menjadi daya tarik bagi pembaca. Pemilihan dengan visual yang menarik dengan gaya Moe merupakan inovasi baru untuk bercerita kepada remaja dan menjelaskan Bakpia di masa lalu sampai sekarang. Remaja diharapkan dapat belajar kronologi perkembangan dan aneka Bakpia melalui buku komik yang menarik dan seru.

Kata Kunci: Bakpia, Manga, Karakter Moe

ABSTRACT

Indonesian Bakpia is a number one legendary snack in Jogjakarta. Thanks to the existence of Pathuk, a small region in Jogjakarta that has spread Bakpia since 1901 until nowadays. Along with the development of Bakpia in Jogjakarta, there are also competition from other cities to compete so that diversity emerged, such as the origin of Bakpia, a city that grows Bakpia, and snacks that almost similar. It all began as some Chinese Immigrants who have come to Indonesia, mostly known for Kwik Sun Kwok. Until today, Bakpia has become an icon for Jogjakarta in the culinary business. This history needs to be spreading as a form of general knowledge for teenagers these days and be able to appreciate the past and raising new bright and beautiful days.

This Moe character Manga (Comics) thesis was made for the sake of the Bakpia's variety information, that came with some drama highschool teenage friendship. This is being supported by the knowledge of the girl's habit as majority for like cooking. Moe character is a style of drawing that strengthen the cuteness of character for the appeal. The chosen of Moe character visual style is a new innovation for story telling and describing Bakpia in the past and nowadays. Hopefully, The teenagers can learn by the chronology of the Bakpia's variety and development, through this interesting and exciting book.

Keywords: *Bakpia, Manga, Moe Character*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bakpia merupakan cemilan atau jajanan yang memiliki sisi historis cukup panjang mulai dari masuknya imigran dari Cina, Orde Baru, hingga akhirnya sampai hari ini Bakpia menjadi ikon Jogjakarta di bidang kuliner. Bakpia sebenarnya berasal dari Cina dan memiliki nama 绿豆饼 lǜ dòu bǐng (dibaca Touk Lu Pia). Bakpia di Cina menggunakan daging sementara di Jogjakarta pada awalnya menggunakan kacang ijo supaya bisa dimakan dengan menyesuaikan lidah orang Indonesia. Hal tersebut akhirnya berkembang dengan inovasi rasa yang lebih banyak dan unik dengan mengganti isi dalam Bakpia tersebut. Secara bentuk, Bakpia merupakan makanan yang didesain sebagai cemilan yang sanggup dijadikan oleh-oleh bagi wisatawan maupun penduduk lokal. (Chen.2013.54)

Sampai pada saatnya penulis mencoba mencari tahu, dari mana asal mula Bakpia ini. Ternyata sejarah Bakpia ini tidak banyak diketahui oleh remaja masa kini karena kurangnya informasi dan media yang menarik. Hal ini diperkuat dengan pendapat sejarawan dari Sumatera Selatan dan juga Sekretaris Umum Masyarakat Sejarawan. Belajar itu berawal dari rasa ingin tahu, namun belum ada media yang bisa membuat remaja tertarik untuk membaca. Jika media tersebut ternyata tidak banyak, maka harus ada buku atau media menarik yang dapat dikonsumsi sebagai jembatan tentang informasi sejarah tersebut. (sumsel.tribunnews.com). Deduksi ini juga diperkuat karena survei dari *World Culture Index Score 2018* yang membuktikan bahwa Indonesia di posisi 60 dari 61 negara dengan tingkat membaca yang rendah.

Maka dari itu, dibuatlah judul skripsi ini untuk menciptakan media baru berupa Komik Manga bertema Bakpia dengan dibalut drama persahabatan untuk remaja sehingga bisa *relate* dan menjadi mudah dibaca serta menjadi lebih asik. Buku Komik Manga ini diharapkan bisa menjadi bagian dari aset nilai-nilai kebudayaan Jogjakarta dan membantu remaja lebih tahu tentang salah satu ikon di Jogjakarta yaitu Bakpia, sehingga terbentuk mutualisme saling mendukung, layaknya Bakpia melengkapi Jogjakarta, dan

Komik Manga ini menjadi terdongkrak karena Bakpia. Hal inilah yang berhasil mendorong penulis untuk merancang sebuah Manga (yaitu Komik bergaya Jepang) bagi pembaca remaja untuk menyebarkan keanekaragaman Bakpia melalui asal mula dan banyak hal lainnya.

Pemilihan Bakpia diambil karena adanya permasalahan bahwa remaja kurang informasi mengenai asal mula Bakpia dan melewatkan hal-hal yang terjadi mengenai lahirnya Bakpia di Jogjakarta sebelum mereka ada. Media untuk mendukung penyampaian informasi juga tidak banyak, sehingga keingin-tahuan atau rasa penasaran tersebut akhirnya menjadi biasa. Jika remaja tidak mengetahui asal mula Bakpia, maka rasa sayang mereka terhadap cemilan tradisional nomor satu di Jogja sangat kurang.

Untuk memperkenalkan seluk beluk Bakpia kepada remaja, perlu adanya usaha lebih yang membuat remaja tertarik. Remaja millennial suka sekali dengan komik yang bagus. Mulai dari Manga, Komik Lokal, Komik Web, dll. Manga dipilih menjadi sarana perantara dengan bentuk konvensional dan bisa dibaca dengan cetakan atau membaca online. Manga sudah diterbitkan di Jogjakarta sejak tahun 90'an dan menjadi konsumsi yang menarik bagi remaja hingga kini. Hal tersebut karena imajinasi remaja yang sedang berkembang dan ingin belajar apa saja dalam komik sehingga cocok untuk dijadikan media belajar yang menghibur.

Manfaat yang didapat dengan membaca Komik Manga adalah meningkatnya imajinasi, kreatifitas dan minat membaca. (suara.com) Artinya Komik sangat baik untuk media belajar. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Scott McCloud yang mengungkapkan bahwa Komik merupakan media yang menghibur untuk dibaca, sehingga proses belajar jadi lebih mudah karena visual dan tulisan yang disusun supaya nyaman dibaca oleh remaja.

Mengangkat Bakpia ke dalam Manga membuat Manga tersebut memiliki nilai tersendiri yang unik. Remaja pasti akan membaca, hal ini dibuktikan dengan Manga pendahulu yaitu "Koizumi Loves Ramen Noodles" yang mengangkat tentang Ramen dan sukses diterbitkan di penerbit buku M&C dan mendapatkan adaptasi film yang disiarkan juga di TV Jepang dan Indonesia. Penulis menjadi terinspirasi untuk membuat Manga dengan gaya

Moe yang sama karena hal tersebut merupakan hal yang disukai remaja sekarang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Komik Manga bergaya Karakter Moe dalam upaya mendokumentasikan perjalanan historis dan keanekaragaman Bakpia bagi Remaja?

C. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang Lingkup Perancangan hanya berfokus pada Manga. Tidak akan membahas Bakpia secara rinci karena akan mengambil informasi dan data yang sudah ada mengenai Bakpia. Penulis berkonsentrasi pada kemasan buku Manga yang berkaitan dengan Bakpia dalam cerita.

D. Tujuan Perancangan

Merancang dan menghasilkan Komik tentang keanekaragaman Bakpia dengan gaya Manga dan Karakter Moe yang tidak biasa namun lebih menarik, menghibur, dan mudah dicerna.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat Yogyakarta

Memunculkan kebanggaan bagi Masyarakat Yogyakarta karena mempunyai Bakpia. Bakpia menjadi penanda yang ikonik bagi Yogyakarta. Menambah pesona wisata Yogyakarta melalui Bakpia. Memperkenalkan kekayaan dan nilai-nilai Yogyakarta melalui kuliner. Memberi tahu asal mula Bakpia dan sejarah Bakpia sampai di Yogyakarta. Memperkenalkan lagi Bakpia sebagai salah satu oleh oleh khas di Yogyakarta yang paling sering diminati. Memberikan harapan bagi Yogyakarta sebagai kota budaya melalui kulinernya. Menambah wawasan dan gambaran umum untuk memahami tentang sejarah bakpia, serta meningkatkan minat baca melalui media Manga. Merasa bangga memiliki Manga buatan dalam negeri tentang salah satu makanan khas di Yogyakarta.

2. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan keuntungan bagi Masyarakat Umum untuk lebih banyaknya *optional* memilih makanan oleh-oleh khas dari Yogyakarta, salah satunya Bakpia. Memberikan peluang dan konten bagi *vlogger* luar negeri untuk datang ke Indonesia untuk mencicipi Bakpia. Peluang untuk mendatangkan wisatawan lokal dan mancanegara untuk datang ke Yogyakarta sehingga memperkuat Yogyakarta sebagai kota budaya. Menciptakan rasa bangga karena Indonesia memiliki Manga mengenai Bakpia Yogyakarta.

3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa DKV. Menginspirasi pembuatan Manga yang lain, memberikan semangat dan harapan bagi Mahasiswa DKV bahwa komik buatan Indonesia bisa menjadi konsumsi utama dalam negeri. Salah satu upaya untuk lebih memajukan perkomikan di Indonesia sehingga bisa dipandang luas di dalam negeri.

4. Bagi Dunia Komik Dan Buku Bacaan Indonesia

Mengubah paradigma masyarakat umum bahwa komik tidak selalu berdampak buruk dan tidak hanya untuk anak-anak, namun bisa sebagai media untuk menginformasikan sesuatu dengan lebih sederhana, menyenangkan dan secara visualitatif. Memberikan kontribusi karya komik tentang aneka ragam bakpia, sehingga dapat menjadi referensi literatur komik lokal

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, data yang dibutuhkan antara lain:

a. Data Verbal

Data yang berkaitan dengan komik dan sejarah bakpia. Data verbal mengenai hal-hal bersifat teoritis yang diambil dari kajian pustaka berupa teori-teori, wawancara, buku-buku dan referensi.

b. Data Visual

Data yang berhubungan dengan hal-hal yang berupa dokumentasi dan diambil dari buku dan majalah. Memuat data berupa gambar yang digunakan sebagai acuan komik.

2. Metode Analisis Data

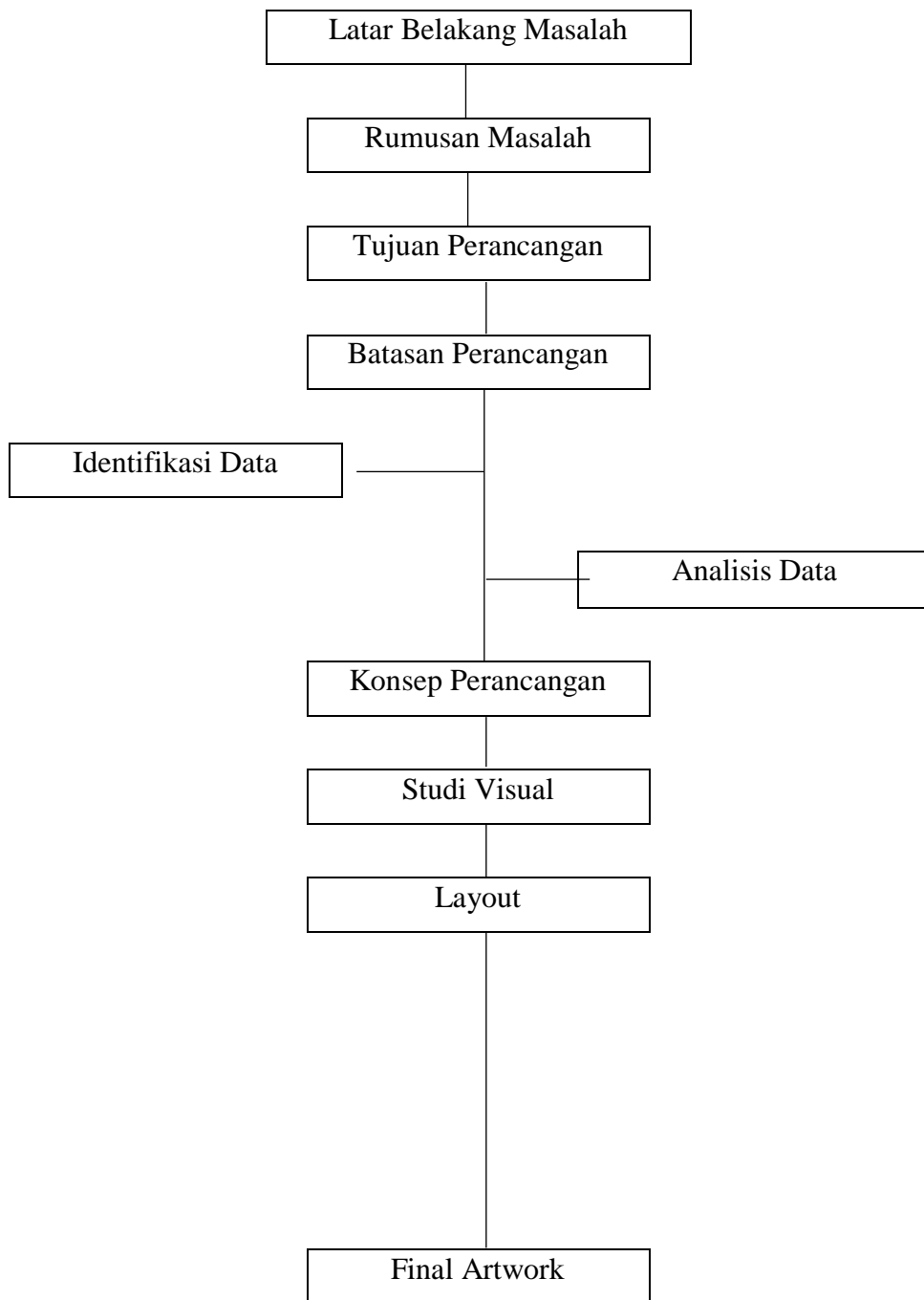
Menggunakan metode analisis 5W+1H:

- a. *What* : Apa tujuan dari Komik Manga ini?
Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku komik Manga tentang Bakpia yang dapat dibaca oleh remaja guna memberikan hiburan dan informasi terkait nilai gizi dan asal mula Bakpia di Jogja.
- b. *Who* : Siapa target marketing Komik Manga ini?
Perusahaan Penerbit Buku dan para Remaja.
- c. *Where* : Di mana perancangan Komik Manga ini dipublikasikan?
Dipublikasikan melalui situs web khusus Komik Indonesia, Koomik.id.
- d. *When* : Kapan perancangan Komik Manga ini dipublikasikan?
Perancangan ini dipublikasikan ketika sudah melalui tahap visualisasi.
- e. *Why* : Kenapa Komik Manga ini dibuat?
Karena belum banyak media belajar yang menarik dengan tujuan menceritakan informasi tentang Keanekaragaman dan Asal Mula Bakpia. Diharapkan Komik Manga ini akan meningkatkan keinginan membaca generasi millennial dengan adanya Bakpia.

f. *How* : Bagaimana cara supaya Remaja bisa tahu informasi perjalanan historis dan keanekaragaman Bakpia?

Anak muda memiliki sifat ingin tahu yang besar. Mereka ingin segala informasi yang mudah didapat sebagai bekal untuk kehidupan mereka saat dewasa dengan pengetahuan-pengetahuan yang diterima. Informasi harus disampaikan dengan seru dan menghibur seperti Komik Manga supaya anak mudah dalam membaca. Anak muda dalam masa pertumbuhan pasti senang dengan makanan yang akan mereka makan sehingga timbul rasa ingin tahu mengenai makanan seperti Bakpia yang merupakan ikon Jogjakarta.

G. Sistematika Perancangan



Gambar 1. Sistematika Perancangan

(Sumber: Matthew A. A.)

KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media

Perancangan Komik Manga ini mengangkat Asal Mula dan Keanekaragaman Bakpia di Jogjakarta. Proses perancangan dimulai dari konsep cerita, karakter, tempat, dan setelah itu *finishing artwork*.

1. Tujuan Media

Komik Manga ini akan dicetak dan disebarakan secara *online* dengan harapan dapat menjadi media baru bagi Remaja untuk membaca. Tujuan lain dari perancangan ini adalah mendapat publikasi oleh perusahaan penerbit buku. Tujuan dipilihnya media ini adalah praktis dengan adanya perkembangan *digital* maupun *non-digital*. Penyampaian informasi akan semakin menghibur dengan membaca bersama visual dan cerita.

Dengan adanya media ini, akan lebih banyak kemungkinan untuk meningkatkan keinginan membaca Remaja baik dalam bentuk buku maupun *web*. Menjangkau lebih banyak Remaja dengan Komik yang informatif untuk belajar.

2. Strategi Media

a. *Target Audiences*

1) Geografis

Remaja Indonesia terutama yang berada di wilayah Jogjakarta dan di luar Jogjakarta. Jogjakarta adalah kota yang melahirkan Bakpia di Pathuk.

2) Demografis

Remaja berusia lebih dari 13 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, pendidikan dari SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi dengan latar belakang ekonomi kelas menengah ke atas sebagai pemenuh tersier pembaca. Alasan memilih remaja sebagai target

sasaran karena di masa tersebut merupakan masa di mana komik menjadi teman membaca. Cerita yang digambarkan di komik menginspirasi remaja dalam mengisi hari.

3) Psikografis

Remaja yang serba ingin tahu, penasaran dan ingin beda dari yang lain dengan mengambil sosok yang bisa dipetik dari karakter Komik Manga.

4) *Behaviour*

Penggemar Manga, Kolektor Komik, dan Penggemar Wisata Kuliner serta Oleh-Oleh.

b. Media Utama

1) Buku

Buku adalah media yang baik untuk membaca dibandingkan secara *digital*. Kertas yang digunakan untuk mencetak gambar dan juga menyerapnya tinta ke dalam partikel terkecil di kertas, membuat mata manusia nyaman dengan menggunakan cahaya yang cukup. Cahaya yang dipantulkan lebih sehat daripada cahaya yang dihasilkan barang elektronik.

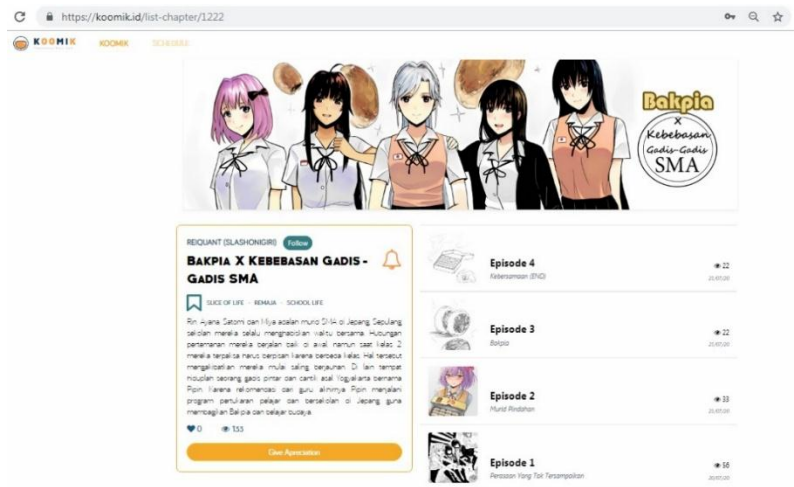
Namun Buku bersifat terbatas dan bisa rusak jika tidak dirawat dengan baik. Berbeda dengan *softcopy* yang bisa diperbanyak dan disimpan secara lebih mudah. Buku memerlukan tempat yang bersih dan rapi sehingga nyaman untuk dilihat saat dipajang. Selain itu buku memerlukan biaya mencetak, tidak seperti *softcopy* yang bisa dikirim dengan mudah.

c. Media Pendukung

1) *Website*

Di era ini perlu memanfaatkan perkembangan teknologi supaya mendapatkan lebih banyak konsumen di dunia maya. Akses yang mudah, namun memerlukan internet. Dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone* dan *computer*. Selain itu adanya komentar dari pembaca juga bisa bersifat interaktif.. Hal itu karena

dunia maya adalah dunia virtual di mana orang-orang lebih mudah berbicara dengan orang asing.



Gambar 2. Web

(Sumber: Matthew A. A.)

2) Poster

Poster digunakan untuk mempromosikan karya Komik Manga ini. Jangkauan yang dihasilkan bisa lebih luas baik cetak maupun virtual.



Gambar 3. Poster

(Sumber: Matthew A. A.)

3) Piring dan Mug

Media Pendukung adalah satu set alat makan seperti piring dan mug. Hal ini didasari oleh kecocokan Bakpia dengan khalayak sasaran untuk bisa menikmati Bakpia dengan enak ditemani visual yang baik.



Gambar 4. *Mug*

(Sumber: Matthew A. A.)



Gambar 5. *Piring*

(Sumber: Matthew A. A.)

B. Konsep Kreatif

Perancangan Manga tentang keanekaragaman Bakpia ini dimaksudkan supaya menjadi karya yang dapat melengkapi media informasi yang menghibur bagi remaja, selain itu juga dapat menjunjung nilai kebudayaan di Yogyakarta dengan hadirnya makanan Bakpia dalam bidang Kuliner dan Wisata.

Manga ini akan dikerjakan secara *digital*. Gaya yang diambil adalah “Karakter Moe” dengan bentuk proporsi mata besar, hidung kecil, mulut kecil dan rambut yang berwarna. Pengambilan jenis gaya ini karena sangat unik dan populer di kalangan Remaja penikmat komik saat ini.

1. Tujuan Kreatif

Menghasilkan media informasi untuk belajar dengan novel visual, yaitu Komik Manga. Publikasi dilakukan dengan media cetak dan online supaya menjangkau remaja secara lebih luas. Tujuan lainnya adalah untuk menanamkan pengetahuan tentang asal usul dan keanekaragaman Bakpia di Jogjakarta.

Komik Manga ini diharapkan dapat menjadi media baru untuk meningkatkan keinginan Remaja untuk membaca buku. Dengan begitu, tingkat pengetahuan Remaja juga akan meningkat dan tahu lebih dalam mengenai hal-hal.

2. Strategi Kreatif

Perancangan alur cerita untuk Manga ini adalah kehidupan biasa anak remaja yang dapat berhubungan dengan kejadian nyata sehingga pembaca bisa *relate* atau pernah mengalami hal yang terjadi di Manga. Manga ini akan memberikan informasi mengenai rasa, sejarah mengenai Bakpia sebagai konten. *Setting* waktu yaitu pada zaman modern 2020. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

C. Spesifikasi Komik

1. Judul

Judul untuk Manga ini adalah “Bakpia dan Kebebasan Gadis-Gadis SMA”. Alasan pemilihan judul ini adalah membuat orang yang pertama kali membaca judul ini akan berpikir “ini menarik!”

2. Wujud

Manga bertema kuliner dengan pendekatan kehidupan sehari-hari sewaktu bersekolah dengan penggambaran tokoh yang kuat sehingga menjadi materi yang menarik untuk dibaca dengan bakpia sebagai pelengkap. Tujuan utama Manga ini adalah untuk menciptakan wadah baru yang akan menampung keanekaragaman Bakpia dan Yogyakarta mulai dari sejarah, rasa, dan jenis.

3. Bentuk

a. Spesifikasi Bentuk

- 1) Sampul buku menggunakan kertas *Ivori*.
- 2) Isi buku menggunakan *Bookpaper*.

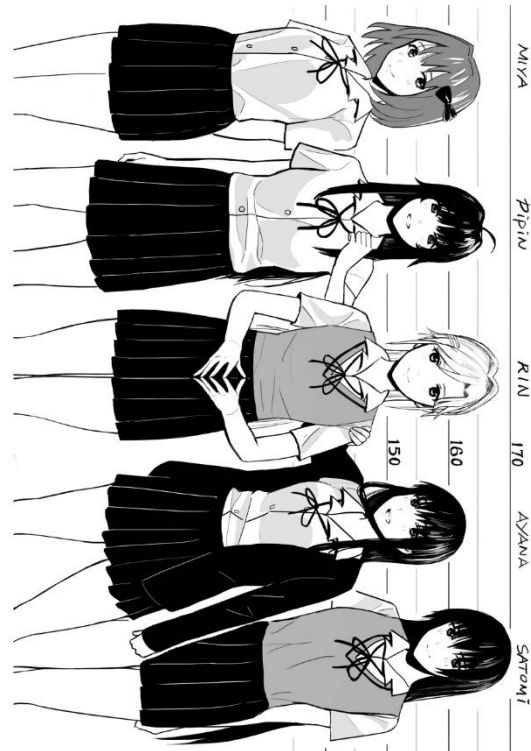
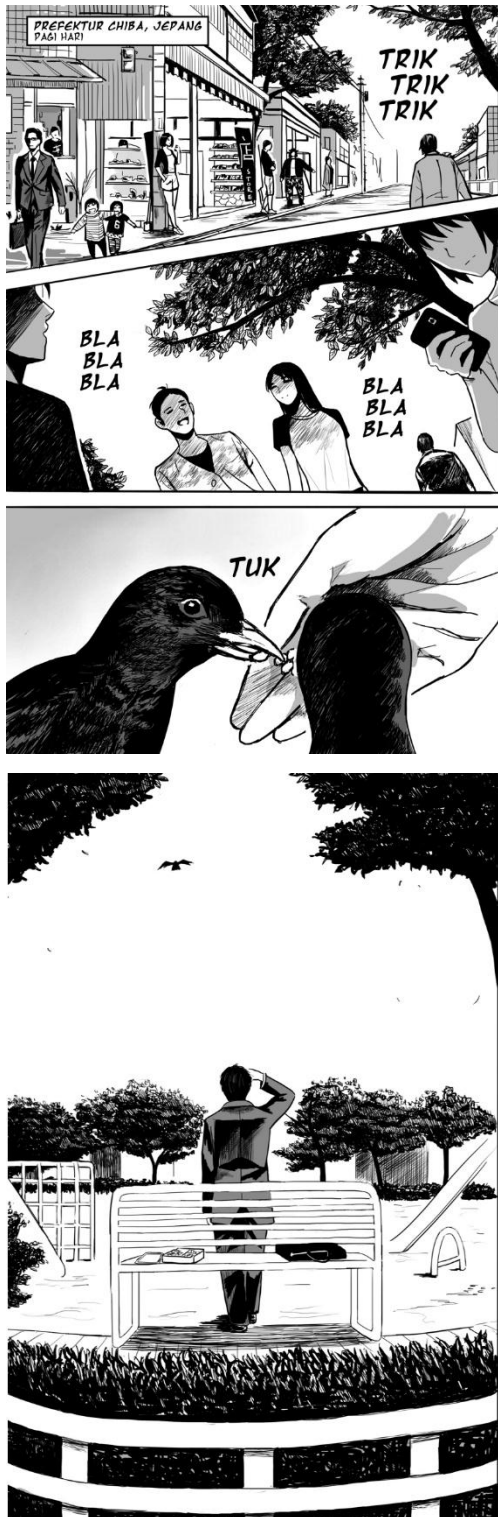
b. Halaman Isi

- 1) Ukuran : 11,4 x 17,2 cm
- 2) Margin : Atas, Bawah, Samping 0,5 cm
- 3) Jumlah Hal. : 94 halaman.

VISUALISASI



Gambar 6. Karya Komik
(Sumber: Matthew A. A.)



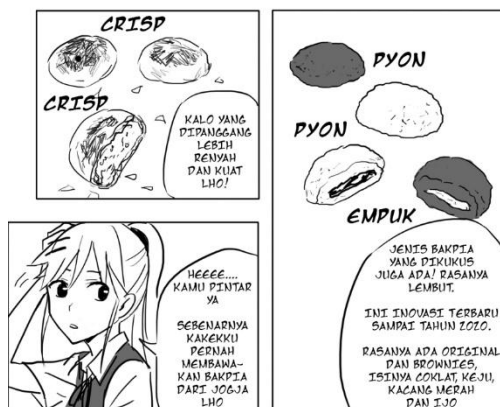
Gambar 7. Karya Komik
(Sumber: Matthew A. A.)



SESAAT SEBELUM PELAJARAN TADI USAI

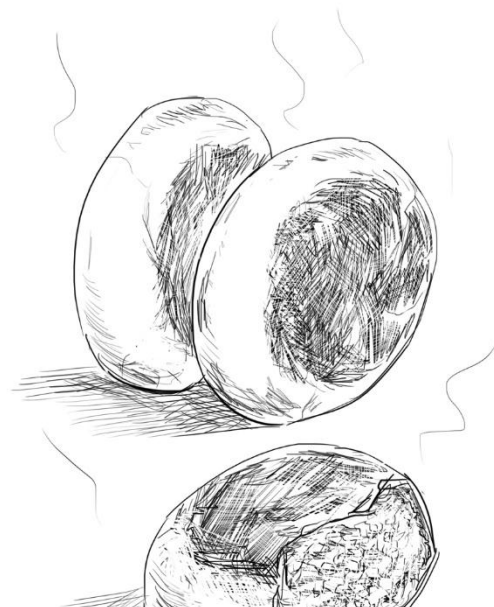


1901: IMIGRAN TIONGHOA MEMBANA BAKPIA KE INDONESIA
 1930: GOET BEE OEE MEMPRODUKSI BAKPIA RUMAHAN (SEKARANG NAMAANYA BAKPIA PATHUK 55)
 1940: KNIX SUN KNOK MEMPERKENALKAN BAKPIA
 1948: LIEN YU KEN MENCETUS PATHUK 75
 1970: BAKPIA DIPRODUKSI OLEH GOET PAN LIEN DI PATHUK
 1980: INDUSTRI RUMAHAN BAKPIA MULAI BANYAK DAN MENGGUNAKAN NOMOR RUMAH



CHAPTER 3

BAKPIA



Gambar 8. Karya Komik
 (Sumber: Matthew A. A.)

KESIMPULAN

Media belajar dan informasi yang langka menjadi hambatan remaja untuk memiliki minat membaca yang kuat. Jika perancangan Komik Manga ini tercipta, maka akan memperluas objek kajian berupa Bakpia yang merupakan ikon Jogjakarta di bidang kuliner. Informasi dengan media baru yang unik untuk belajar merupakan inovasi baru yang diharapkan meningkatkan integritas membaca anak muda.

Komik Manga bergaya karakter Moe ini akan membuat pembaca terhibur dengan adanya cerita, karakter dan gambar yang bagus. Gambar karakter Moe juga memiliki konsumennya sendiri karena merupakan gaya gambar masa kini. Ditambah dengan Bakpia yang menjadi tema, pasti akan menarik perhatian pembaca mulai dari penggemar Manga maupun orang-orang di bidang kuliner Bakpia.

DAFTAR PUSTAKA

Aji 'Chen' Bromokusumo. 2013. *Peranakan Tionghoa Dalam Kuliner Nusantara*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Galbraith, Patrick W. 2014. *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. North Clarendon, Vermont: Tuttle Publishing.

Hirohiko Araki. 2017. *Manga In Theory And Practice, The Craft Of Creating Manga*. Viz Media.

Indiria Maharsi. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.

Scott McCloud. 2001. *Memahami Komik oleh Scott McCloud*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).